

映像編集ツールからの超越論的経験論 その時間的空間的特性について

泉順太郎

はじめに

この論文は、映像編集ツールを用いた映像知覚の経験を分析し、それをジル・ドゥルーズの超越論的経験論^[1]に接続する問題系として、考察することを目指すものである。

今日、YouTube やニコニコ動画などの動画投稿サイトには膨大な数の動画がアップロードされており、多くの人たちが自分のパソコンでデジタルに映像を編集するという作業を経験するようになって来ている。映像編集ツール（以下：編集ツール）を使うという経験は、プロやアマチュアの映像制作者だけに共有される実践領域であることを止めて、大衆の日常的な映像経験の領域として、どんどん拡大している。では、私たちは編集ツールを使う中で、映像をどのように経験しているのだろうか。或は、その経験を通過することで、私たちの持っている「映像」という概念はどう新たに組織されることができるのか。

こうした問題を、ジル・ドゥルーズの諸概念や諸思想と突き合わせながら考察することを主題とした修士論文を、私は2011年度の立教大学大学院現代心理学研究科映像身体学専攻へ提出した。本論文は、その修士論文で展開した編集ツールに関わる問題系を見直し、超越論的経験論の1モデルとして、その記述を改めたものである。

具体的な論点となるのは、編集ツールの構成とそれが私たちの映像経験に果たす

[1] これはある経験を可能とし、生成する原理それ自体を、その経験の渦中に思考するための理論である。これに関しては、本論文の3.1で集中的に述べる。

機能である。というのも、そこでの映像経験は編集ツールの作動と一繋がりであるからだ。その意味で、「そこでどのような映像経験がなされているのか」という問いは、「そこで編集ツールが私たちとどのように関係しているのか」という問いと一続きである。

とは云っても、編集ツールの持つ機能やそれが可能にする操作は無数にあるため、ここではその最も基礎的なところで、最も本質的な機能を果たしている「タイムライン」と「プログラムモニター（以下：モニター）」^[2]の2つの操作的領域に的を絞って、その使用経験を論じることとしたい。それらがなぜ最も基礎的で本質的であるのか、ということと合わせて、第1節ではその2つと共に編集ツールの構成や基礎操作に関して説明し、私たちとの関わりを考える。第2節ではタイムラインとモニターをつなぐ機能を果たすタイムラインインジケーターというギミックに関して考え、それが編集ツール独自の映像経験を可能にしていることを見る。そうして考えた編集ツールの使用による映像経験を、第3節からは、ドゥルーズの超越論的经验論へと接続することを試みる。

1 | 映像編集ツールの構成——タイムラインとモニター

1.1 | データとイメージ

この論文で考察するのはデジタルな編集ツールを用いて映像を見る、という経験である。そこでの静止画や映像といったイメージは確かに具体的対象として把握されている一方で、コンピューター内のデータとしてあるはずだ。だが私たちは、何か特定の、「この画像」「この映像」として指示可能なイメージをそこに知覚しても、データを知覚しはしない。イメージとデータの間には本性的差異がある。以後この論文では2つのイメージの差異（映像／静止画）を編集ツールの使用経験内で交差するものとして考えて行くので、まずはその手前でイメージとデータの差異とその関係について考えておきたい。

コンピューター内のデータは純粋に2進数的セリーであると云えるかもしれないが、そのセリーは實際上、ハードディスク内の磁気配列、諸メモリ内の電荷配列な

[2] この2つは色々な編集ツールに必然的に備わっているが、ツールによって呼ばれ方は変わることがある。だがその機能や見た目はほとんど共通している。「タイムライン」「プログラムモニター」はAdobe Premiere Pro CS4での呼称。

どの物理量として実現され、実在している。データの「処理」はこうした物理量配列を特定の手順通りに変えて行くことであるが、それを担うプログラム自体もまた諸命令単位での電荷配列＝データとしてメモリ内に実現されながら行われる[3]。加えて、こうした処理を経た電子的データを参照して、ディスプレイで可視光的配列を作り出すためのデータ（プログラム）もある。さらにその可視光的配列を実現するために、ディスプレイ上の諸液晶素子で掛かる（一掛からない）各電圧の並びや、それによって変化する1つ1つの液晶の分子配列の総合すらもデータと呼び得るだろう[4]。こうしてむしろ、磁気、電荷、液晶分子、光などの様々な次元で定量的に組織化された物理現象の配列こそが実在するものであり、特定のデータはそれら諸次元間の相互的配列変化の反復として規定されるものと考えられる。このとき、この反復を実現する物理現象の連鎖自体をどんなに具に考察しても、データとしての価値は見い出せない。それがデータとして把握されるのは、それに対応し、人間の身体に知覚される可視的イメージがその連鎖から産出されて来るが故である[5]。

この産出においてデータとイメージの差異は考えられる。が、ここで前者がコンピューターを、後者が身体をそれぞれの支持体とするものと区別してしまうことはできない。と云うのは、身体知覚が眼球から脳にかけての神経網で起こる電気的発火と化学的交信の連鎖として実行されるからには、これも（コンピューター内のそれと同様）定量的に組織化された物理現象の総体でしかないからだ。故にこの、神経物理現象の総体としての知覚はイメージの直接的な生成を意味することはなく、むしろ、身体内でのデータ（の処理）を実現するものとして規定されるべきものである。

2つの本来的な差異は、支持体の区別ではなく、諸物理現象によって実現されつつ、それを貫き反復する「抽象性」と、その組織化によって実現される1つ1つの「具体性」との区別として考えられる。データはコンピューターと身体両者の内で

[3] このようにプログラムを内蔵する方式が、現代まで発展して来たコンピューターの重要な特徴であるが、この方式においては、処理されるデータとそれを処理する命令は共にメモリ上にあり、本質的区別はない（馬場 2005: 18-27）。

[4] この液晶の分子配列変化がそこを通過する光の波の向きを変えることで、その光が私たちの目に届くか否かが決まる（神 2004: 36-37）。ここでは一般のパソコンに最も多く接続されていると思われる液晶ディスプレイを例に、データのイメージ化を見ている。

[5] 本稿では映像や静止画に重きを置いた考察をするので「可視的イメージ」と云っているが、もっと一般的な考察をするなら、この位置に「情報」を置くべきかもしれない。

のそれぞれの物理的総体によって逐次的に実現され、また光子として実現されることで両者の処理を接続する（ディスプレイ表面）。データはしかし決して1つの具体的総体に固着化されることはなく、絶えず別の総体を決定する反復としてそちらへ移行して行く。対してイメージは、そうしたデータの抽象的反復がディスプレイを介して光子化し、コンピューターと身体を接続するとき、その平面上に具体化されるものである。それは常に「この静止画」「この映像」（或は「このアイコン」「このポイント」など）として客観的に指示される対象たり得ている。以後、こうした指示可能な客観的具体としてのありかたを「実在」と呼ぶ。が、イメージはその実在性を自身では現働化できない。それを担っているのはデータとして組織化される諸物理現象というまた別次元の実在である。この意味でイメージの実在は物理的な現実性を持ってはいず、常にヴァーチャルなものである。加えて重要なことは、ディスプレイも含めコンピューターの製造は、それを使用する人間との関係にイメージを作り出すことに向けられていることだ。そのためにこそ、多次元の物理現象を特定の精密な組合せに収束させるその機械は作られる。この意味で既にイメージは機械の製造過程に潜在しており、その使用によって私たちがイメージを眼にするときは、そうしたポテンシャルの現働化が行われているときである、とも云える[6]。

またこの二重の意味で潜在的なイメージの実在を現働化へ導くからこそ、諸物理現象は互いを解釈し合いながら変化し続ける総体として、個々の物理的実在性に還元できない、データの具体化を引き受ける機械として作動する。以上簡潔ではあるがイメージとデータについて見て来た。まとめると、コンピューターと身体という2支持体内の諸物理現象の連鎖が、光子的に接続する平面＝ディスプレイ表面において、その連鎖は、一方でその多次元的な自身の組織化を決定付けて行く抽象的データを、諸物理量の変換の反復として実現し、同時に他方で、そうして組織化される配列の総体自体が具体的イメージの実在構成となる。そして前者の反復的実行の連鎖が後者の実在構成の現働化となっており、同時に、後者の実在構成が前者の変換に潜在することで、それをコンピューターと身体に跨がる解釈的次元に引き上げているのだ。こうしてデータとイメージは諸物理現象連鎖からその2つの支持体の接

[6] この箇所は、イメージが、人間身体への接続可能性を担う連鎖的リミットとして、物理現象を限界付けるリズムとなることで、技術機械が現働化する、という思考もできる。この思考はドゥルーズとはまた異なる位相で、スティグレールが『技術と時間1』で細かに考察している技術と人類のカップリング的な系統発生の問題に通ずるものであり、本論文の関心もその大きな問題意識は共有している（Stiegler 1994=2009）。

統表面において差異化し、結合しているのである。

では、映像をデータ化し、それを自身の構成（これもデータからなる）内に独自の仕方（再）イメージ化して配置し、さらにそれに対する操作までも可視的イメージとして逐一私たちに示す「映像編集ツール」という経験領域において、映像はどのようなイメージとして思考され得るのだろうか。

1.2 | タイムラインとモニター

編集ツールの操作を以てなされる映像経験は、その作動と一体の経験である。この項では、その編集ツールの作動画面を紹介しつつ、その構成や操作を説明する。

現在、デジタルな編集ツールは無料のものから高価なものまで、数多く存在する。が、そのどれも根本的に共通する2つの操作的領域を持っており、それらは「タイムライン」と「モニター」と呼ばれる。逆に云うと、この2つの領域が編集ツールの基礎構成をなしている。これらの領域は、映像の実在に関して本質的な機能を担っているが故に、諸ツールで必然的に共通している。その機能を、実際に操作画面を見ながら考えて行きたい。

まず前提として、編集ツールにおいて素材となる映像は、映像データとしてコンピューター内に取り込まれ、そのデータの（非破壊な）変換として、映像編集がなされる^[7]。もっと言えば、このデータ編集を、アナログのフィルム編集に類似させた操作感覚を以て、その使用者に経験させるプログラムが、編集ツールである。[図1]は、そうした編集ツールの基本構成である^[8]。この論文で問題になるのは、図中の、①の領域＝モニターと、②の領域＝タイムラインである。が、まず、編集ツール内に取り込んだ映像データは③の領域にアイコンとしてオブジェクト化され、格

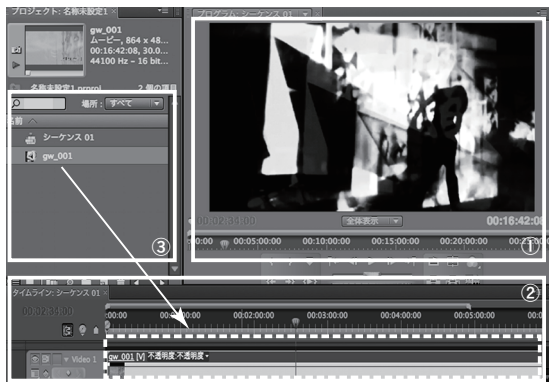
[7] この論文やその元になっている修士論文は、「編集ツール内で映像を見る」経験を主題としており、そこでなされるトリミングやリップルなどの具体的な編集経験の考察へは踏み込まない。また、音声に関しても問題が複雑化するため保留としている。私の現在の研究は、この論文で考察したことをそれらのより実践的な問題へと進めることを課題としている。言い換えると、そのための基礎的なステップとなるように、修士論文や本稿は書かれている。

[8] ここから先の記述は、Adobe Premiere Pro CS4を編集ツールの具体例として使って、その使用に準拠して進める。しかし繰り返しになるが、この論文で説明する基礎的な操作や構成は、ほとんどの編集ツールに共通のものである。この先2節に渡って見て行く編集ツール内での操作は、Adobe社のサイトで、ここで紹介しきれないことまで含めて、動画解説されているのでそちらも参照していただきたい。そちらの動画説明に使用されるツールはCS5である。http://tv.adobe.com/jp/show/learn-premiere-pro-cs5/内のプログラムモニターの項参照（2012年11月24日）。



【図1】
映像編集ツールの画面

- ▶上の図が、実際の編集ツールの画面。基本的な構造はどんなツールでも共通。その基本構造の中で、この論文内で問題になるのは、①の領域＝プログラムモニターと、②の領域＝タイムラインの2つの領域。
- ▶③は、編集ツール内で扱うことのできるデータを納めておく領域。ツール内に取り込んだ映像データや音声データを始め、画像データ、文字データなど、編集に使う素材データはすべて、この領域内でオブジェクト（アイコン）化されている。
- ▶②が、タイムラインと呼ばれる領域。③の中にあるデータはここにドラッグすることで、この内に配置される。
- ▶①がプログラムモニターと呼ばれる領域。②のタイムライン内に配置されたデータは、ここに映像として表示される。



【図2】
映像データのタイムラインへの配置

- ▶③に取り込まれた映像データを、②タイムラインへとドラッグすることで配置し、その配置されたデータが、①プログラムモニター上に映像として表示される。上の図では、③に「gw_001」という名前の映像データが格納されている。これを、矢印で示したように、②の中にドラッグすると、「gw_001[V]」という映像データが、タイムライン内に横たわる横長のオブジェクト（②内に白い点線で囲んだ）として、配置される。
- ▶このようにタイムライン内にオブジェクト化された映像データのことを、「クリップ」と呼ぶ。このクリップは、タイムライン上ではただの横長のオブジェクトだが、それと対応した映像が常に①のプログラムモニターに表示されている。

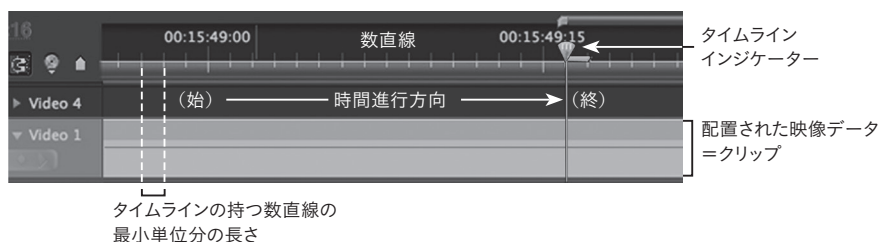
納される。[図2]のようにそのオブジェクトを②のタイムライン内にドラッグすると、そこに横長の長方形をしたオブジェクトとして表示され、また、その配置されたデータと対応した映像が①のモニターに表示されるようになる。[図1, 2]に添付した説明を参照していただきたい。また、タイムライン内に横長のオブジェクトとしてイメージ化された映像データを「クリップ」と呼称する。

さて[図2]において、タイムライン内に視覚化されているクリップと、モニターに視覚化されている映像は、全く類似していない。が同時に、1つの同じ映像データを具体化したイメージである。このような2つの異質なイメージ相互の関係性こそが、編集ツールの要になっており、また、ツール内での映像経験の特殊性をあらわすものであることを、徐々に記述して行きたい。まずタイムラインの構造を確認するところから始めよう。

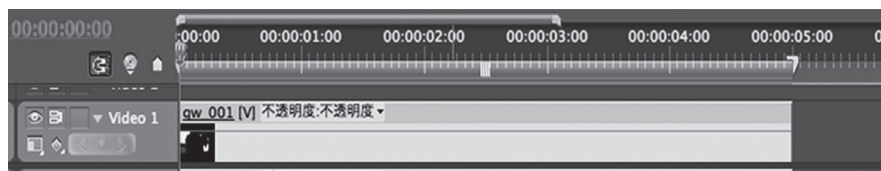
1.3 | タイムラインの構造

タイムラインは[図3]のようになっており、その構造の重要要素としてこの論文で取り上げるのは、数直線、タイムラインインジケータの2つである[9]。その構造内に取り込まれている具体的オブジェクトであるクリップと合わせて、説明する。数直線は、タイムラインの上部についており、左から右へ行くほど値が増える。[図3]では、00:15:49:00 から15目盛挟んだところに00:15:49:15の表示があるのが確認できる。クリップは前述したように、横に伸びた帯のようなオブジェクトであるが、加えて、このクリップの横幅の長さは数直線と照らし合わせて測定されることで、その映像の持続時間（デュレーション）を示すものとなっている。例

[図3] タイムラインをズームした図



[9] これらに加え「レイヤー」という重要構造があるが、この論文より後に、実践的な編集経験を論じる機会に考察したい。その構造は、複数の映像を重ね合わせるためのものであり、より制作的な次元にある。



- ▶ 5秒間の映像データを、タイムラインに配置したところ。
- ▶ 数直線上では、[00:00:00:00] から [00:00:05:00] に当たる幅をクリップが満たしているのがわかる。

〔図4〕 5秒間の映像データを配置したタイムライン

例えば〔図4〕のように、5秒間の映像データは、クリップとしては、数直線の日盛りが 00:00:05:00 増加する分だけの横幅（＝延長）を持つことになり、逆にその幅がタイムライン内で、「5 秒間」という自身の持続時間を示すことになる。

ここで重要なのは、数直線上ではただの数値増減を示すに過ぎない数字の列が、クリップという具体的オブジェクトに関して時間的意味を持つことになり、同時にクリップの延長幅はその数直線と組み合わせ、自らの映像の持続時間を体現するものとなる、ということである。逆に、数直線上の数値増大はクリップの幅に適用されることを通して、単なる数値増加ではなく、映像の開始地点から終了地点への時間的な流れを、即ち、始まりから終わりへの「時間的進行」を常に指し示す量的移行となる。さらに数直線が時間的な意味を持つようになるということは、その最小目盛りの幅（〔図3〕に示した、数直線の最小単位分の長さ）が、必然的に数直線全体の時間性を構成する「最小単位」となることでもある。これはもっと具体的に云うと、タイムライン内に配置された映像の「1 フレームが表示される時間」を示す長さである。この分子的な具体的延長（＝最小単位分の幅）の順列から、数直線全体の時間性が実在的に構成されることになる。このように、映像データがクリップという延長的形象として、タイムラインの構造形式内に取り込まれることで、その数直線（＝構造形式）と組み込まれる映像（＝クリップ＝オブジェクト）との延長的關係は、時間的關係として一挙に組織化され、生起する。

だが編集ツールの使用者にとってその生起は勿論、今私たちがして来たような、タイムライン内での数直線とクリップの関係を思惟するような経験ではない。それは映像の実在に関するある決定的瞬間として経験され、或はその映像経験の発生そのものの具体性として、通過される。その契機となるのが、タイムラインインジケータの操作である。次の節で、このインジケータに関する問題を徐々に見て行こう。

2 | タイムラインインジケーターの機能——静止画と映像

2.1 | タイムラインインジケーターの指示機能

[図3] の通り、タイムラインインジケーター（以下：インジケーター）は数直線部分にひっかかっている「つまみ」と、そこからタイムラインを上から下へ縦断する直線でできている。この後者の直線は必然的に、タイムライン内に配置されたクリップと交差することになる。このように、インジケーターは数直線（構造形式）とクリップ（具体的オブジェクト）の両方を貫くようにできており、こうした見た目はその機能と対応している。またその機能は、タイムラインとモニターの間で、2つの異種のイメージを交差的に結びつけるものでもあり、それを要約して図示すると [図5] のようになる。そこに添付した文章でその機能を解説しているが、ポイントは3つある。

1 つめは、インジケーターがその垂直線で、クリップとちょうど「1 フレーム分の幅＝数直線の最小単位分の長さ」で交差する、ということ（正確には垂直線ではなく、[図5] で解説しているように観念的領域への含み込みを行うのだが、字数の都合上その説



「1/N秒＝1フレームの表示時間」分の幅——2つのあらわれ方が、黒枠の領域で交差する。

▶ タイムラインインジケーターは、垂直にタイムラインを横切る一本の実線を持つ他に、観念的領域を伴っている。上の図では、タイムライン内の小さな縦長の黒い囲みとして示した。この領域は、実際の画面では視覚的に示されることはない。

▶ この長方形の領域は、ちょうど、タイムライン内で「1 フレーム幅＝数直線の最小単位」を包むことができ、そこに包まれた「1 フレーム」が、プログラムモニターに表示されているイメージと対応する。これによって、インジケーターは、「その領域に包まれた 1 フレームが、プログラムモニター上に視覚化されている」ということを、編集者に指示することができる。

▶ この指示作用によって、タイムライン内とプログラムモニター上での、映像データの異なる 2 つのあらわれは、常に結びつけられて表示されることになる。

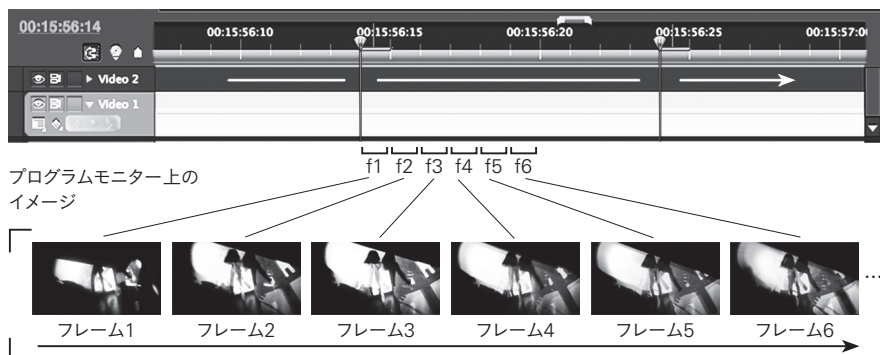
[図5] タイムラインインジケーター

明は省略し、本文では便宜的に、「垂直線で交差する」と表現する)。2つめは、その交差するクリップの1フレームがモニター上で表示されている映像の1フレームと一致している、ということである。ここで注意すべきは、このときモニター上に表示される「映像の1フレーム」とは、即ち静止画のことである、ということである。この2つの点をまとめると、インジケーターはタイムライン内でクリップとなっている映像の中で、現在モニター上に表示されているところ(=1フレーム)を、その交差地点として指し示している、となる。これによって、クリップという延長の幅を持つ具体的オブジェクトは常に、モニター上に表示されている静止画に結びつく。即ち、それらは映像データの2つの側面として差異化すると同時に絶えず結合する2つのイメージとなる。

2.2 | インジケーターのスライド操作

この2つに加えて重要なのは、このインジケーターをタイムライン内で任意にスライドできる、ということである。これは具体的な操作としては、インジケーター上部のつまみをドラッグすることによってなされる。これによって、単に映像を通常の速度で「再生」する場合とは異なったイメージがモニター上にあらわれることになる。ここでは[図6]、[図7]を参照しながら、タイムライン内でのインジケーターの操作やその動きと、モニター上での映像表示のされ方の対応を考えたい。まず[図6]からであるが、ここではインジケーターを任意にスライドさせるのではなく、再生を実行する場合を見ている。この場合モニター上には、私たちが映画やテレビで映像を見るときと同じように、運動するイメージがあらわれていると云って良い。

[図6]に添付した説明文で、タイムライン内のインジケーターの運動と、モニター上にあらわれるイメージの対応を解説しているので参照していただきたい。ここで肝要な点は、インジケーターが1フレームの表示時間だけクリップの各フレーム幅に留まることを繰り返すことで、その各幅を時間化させて行くことである。と云うのは、クリップがそのままタイムライン内を延長的に満たしているだけでは、その最小の幅は自身の表示時間を示し出してはいても、延長的な幅に過ぎないからである。その幅の示し出す時間が、インジケーターがそこに留まる時間として通過され、また同時にそれと同じテンポで、モニター上にはそれに対応するデータが静止画として順次表示されて行くことで、その幅の延長性は「時間性」として現働化し、経験されるのである。そしてこの連鎖はモニター上で、静止画の連続的切り替わりが映像となるときの、その切り替わりテンポ、即ちフレームレートとして現働化する



▶「再生」が開始されると、インジケータは自動的に白矢印の方向へとスライドして行く。その運動は正確に云うと、クリップ上の各フレーム分の幅に数直線の最小単位分の時間（これはフレームレート設定に依存する）だけ留まることを左から右へ繰り返すことで表現される。上の図で云えば、f1の幅に1/30秒留まり（上の図では30fps設定のため）、次にf2の幅に1/30秒留まり、次にf3の幅に1/30秒留まり……を繰り返す。

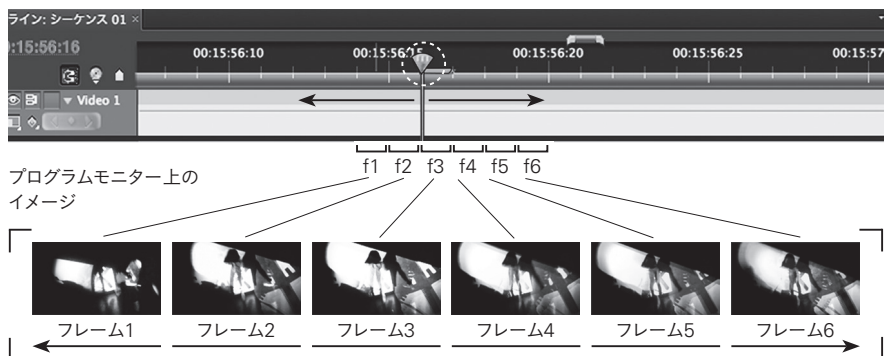
▶そうしてインジケータが交差した幅に対応する静止画が、その留まる時間だけプログラムモニター上には順に視覚化されて行く。したがって、モニター上にはフレームレート通りに静止画が切り替わり、映像が表示されることになる。

〔図6〕再生時のタイムラインインジケータの動きとモニター上の映像の対応

のである。編集ツール内での映像の再生は、このようにインジケータの移動〔10〕によってなされる各フレームの時間性の連鎖的な現働化を以てなされ、それは一方で、モニター上の静止画の切り替えのテンポ＝フレームレートの現働化と結合している。

では次にインジケータを任意にスライドさせる場合である。このときのインジケータの操作やモニター上のイメージについては、〔図7〕で解説しているので参照していただきたい。〔図6〕の場合とは異なり、手動で任意のタイミングでインジケータを移動させることができる。これは、クリップ上のインジケータを、その最小幅の交差点に留めておく時間が任意になることを意味し、それと対応して、モニター上と静止画が表示される時間がフレームレートによらず、任意になることを意味している。或は、クリップ上の任意の地点をインジケータが飛び越えるこ

〔10〕 このときタイムライン内では、インジケータの位置も映像のフレームレートに則したテンポで切り替わっており、この切り替わりから、スライド運動が成立している。換言すれば、「スライド運動するインジケータ」という映像がタイムライン内でも生じていることになる。



▶ 白点線で丸く囲んだつまみを、左右にドラッグすることで、任意にインジケーターをスライドさせることができる。

▶ このスライドに対応してインジケーターと交差するクリップの部分も変わり、その部分と対応する静止画がプログラムモニター上に逐一表示される。

▶ このとき、クリップ上の各フレーム分の幅にインジケーターの留まる時間も任意になる。例えば、図のf2地点に5秒間留め、瞬時にf6までドラッグしてスライドさせることもできる。その場合、モニターにはフレーム2の静止画が5秒表示された後に、フレーム3からフレーム6までの静止画が素早く切り替わることになる。

▶ 加えて、つまみをドラッグするのではなく、数直線部分をクリックすることでインジケーターを移動させることもできる。このとき、元々あった箇所からそれが消え、同時にクリックした箇所へあらわれることになる。例えば、インジケーターがf1と交差しているときに、f5に対応する数直線上の地点（00:15:56:18）をクリックすると、f1地点からそれが消え、f5地点に突然あらわれる。この場合モニター上では、フレーム1の静止画からフレーム5の静止画に切り替わることになり、その間のクリップのf2からf4に対応するフレーム2からフレーム4の静止画は表示されない。

〔図7〕 タイムラインインジケーターのスライドとモニター上のイメージ

とで、モニター上には本来の表示順序によらない、バラバラの静止画の切り替えが起こる。したがってこのとき、再生時のような映像の時間性が現働化することではなく、むしろ逆に、その時間性や映像の一貫性は切り刻まれ、分断され、断片化されるように経験されるのである。この場合、映像を貫く持続時間は現働化されず、そうした持続は自身の実在性を担ってはいない。むしろ、1つ1つが個別的に完結したそれぞれの静止画の実在こそが具体化されるのである。

再生の場合、クリップはタイムライン内で1つ1つのマイクロな時間的指示の連鎖として映像の持続時間を体現し、モニター上ではその持続時間をフレームレートというマイクロなテンポから現働化する映像がイメージとして具体化されていた。他方で、任意のスライドの場合、インジケーターはクリップを各フレーム幅に切断し、その連鎖の現働化から一貫した持続時間を示すことよりも、各フレームを1つの実

在的個体として、空間的に指示し続ける。例えば、[図7]の場合なら、インジケーターがf3に留まっている限り、インジケーターはフレーム3の静止画が映像の持続時間において占めている「その瞬間」を指示し続ける。インジケーターがそこに留まる限り、その瞬間は、前後にある別の瞬間へ開かれることなく、過ぎ去ることもない。それ自体取り出された瞬間が指示可能な対象として留まり続ける。他方で、モニターにはフレーム3の静止画が表示され続け、それはいつまでたっても静止画であることを止めることがない。それは映像という持続的で動的な実在性を構成する1ファクターであるのを止めて、自身を個として示す静止画なのである。

これは確かに非時間的な事態であるように思われるだろう。だが、これは任意スライドに独自の時間性のあらわれでもある。ここには、1つ1つのフレーム自身のイメージが、その表示時間と、切り替え順序を、それらが一貫して構成しているはずの映像（とその持続）ではなく、「スライド操作」という全く別次元の運動に委ねている時間性が出現している。ここでは、絶対的持続を剥奪され、決して完成的な運動（違和感無く動いているように見える運動）を実現せず、1つの連続へ生成することもない、どこまでもそれ自体で完結した瞬間同士が、時には並び合い、近づき合い、時には離ればなれになり、拒み合うように経験される時間があらわれている[11]。

このように、「再生」と「任意スライド」という2つのインジケーターの運動によって、1つのデータに関して正反対なイメージのあらわれがタイムラインとモニターの関係内に生じる。再生では、各フレームが持つミクロな時間性の現働化の連鎖から映像が具体化する。他方、任意のスライドでは、その映像の全体性から切り離され、その持続時間の現働化に従事しない非連続的瞬間を具体化し続けるものとして、静止画が個体的に表示される。

[11] ここで、再生と任意スライドを使い分けながらなされる、映像の時間性の経験をさらに、前者をクロノス、後者をアイオーンに結びつけて考察可能であるが、脚注22でも触れるように、それは必然的により制作的な問題へと開かれる考察となるため、ここでは示唆するに留めたい。尚、2つの時間性に関しては、宇野2012: 187-188、Deleuze 1969=2007: 上22を参照。またそれを（本稿第3節で考察する）「此性」や運動と合わせて述べている箇所として、Deleuze/Guattari 1980: 320=1994: 302を参照。加えてより実践的な観点として、再生によって連続変化となる（クロノス的）映像に、任意の不連続性を以て（アイオーン的に）介入することで、編集ツール内に特有の仕方での、映像の個体化が制作的に経験されている、と解釈することもできる。この観点は今後映像の編集経験をもっと具体的に論じる機会にはより重要となる。こうした連続変化に不連続性を穿つ個体化の理論をドゥルーズはシモンソンを引用しながら語るが、それに関しては、廣瀬2003、及び廣瀬2008（の特に187-188）を参照。

こうして2つの操作において、それぞれのかたちで、タイムラインとモニターを
跨ぎこしつ「個々のフレーム＝静止画」と「映像全体＝運動」の相互に異質なイメー
ジが経験される。だが同時にそれは、相互に関係付くものでもあるのがわかるだろ
う。クリップが映像の持続時間を1つのオブジェクトとして体现してくれているが
故に、個々のフレームはそこにおける自身の位置をインジケーターとの交差点
に指示し、かつ、モニター上に静止画として自らを表現することができる。逆に、そ
うした各フレーム自身の個々の実在として1フレームの表示時間というマイクロな時
間性が具体化しているが故に、その連鎖的結合から映像の持続時間全体がクリップ
として実在的に構成され、モニター上で運動するイメージが生成されるのである。

2.3 | 映像の2側面

前述したような編集ツール内で具体的に経験される映像の2側面（静止画としての
個別の実在と、映像としての運動的実在性）は、映像一般の持つ2側面でもある。私たち
が映像を見ているとき、それが「映像として見えている」のなら必ず、そこには明
らかに直感的に捉えられる運動の実在性がある。ところがそれは、高速で切り替わ
り続ける無数の静止画^[12]から私たちの身体内の神経作動を経て生成され続ける限り
でのものであるから、静止画と同様の次元にあるものとしては身体外に指示するこ
とができない。「この動き」「この映像」「この瞬間」として指示したときには既に、
それは過ぎ去ってしまっている。だがそれがそこで具体的に経験されていることには
変わりはなく、むしろ「それ」は過ぎ去ることしか「それ」として自身の具体
性を獲得できない。私たちの身体は、実在的な諸静止画の高速切り替えから、それ
らの個別の実在へは還元できない、それらとは根本的に異質な、映像の実在性＝運
動の生成に携わっているのである。

1つ1つのフレームとしての指示可能な諸静止画と、それらの高速切り替えから
なる運動的実在性、これはどんな映像でも、それが映像として直感的に捉えられて

[12] 特にデジタルの場合、1.1で考察したデータとイメージの関係を考慮すると、私たちが「1
つの静止画」として見ているイメージは、ディスプレイ内の走査やバッファなどの作動と一体
の動的なデータ処理の反復でもある。このため本来は、「1つの静止画」がそれ自体で実在する
ような表現の使用は避けるべきではあるが、論点を絞り込むため便宜的に使用している。また
デジタルな静止画は、ディスプレイで同じデータが保持され、処理され、視覚化されるのを繰
り返されていることで表示されているが、このとき、一連の（適切な）別々のデータが処理さ
れるようになると「映像」が表示されることになる。榎 2004: 39-43 参照。

いるときは必ず、持っている2側面である。そして身体の知覚を通して前者から後者へと映像は常に生成されるが故に、「映像」としてのその実在性を保持できるのである。マイブリッジの自作の映写機も、現代の高性能のプロジェクターも、本質的には私たちの身体作動を通じて、映像にその実在性を与えるための機械である。その機械は、脳や眼を包括する人間身体の知覚的神経作動と接続し、両者の作動リズムの噛み合いを実現し、その接続地点ではじめて映像はその実在性を具体的に生成へと向かわせるのである。

映写機でも単なるデジタル再生機でもなく、タイムラインとモニター、そしてインジケーターという独自の機構を備えた編集ツールという機械と、私たちの身体が接続したとき、そこで起こる映像経験は、前述したような映像の2側面（即ち、それを実在的に構成する静止画と、それらの切り替えからなる運動的実在性）の間を、インジケーターの操作的運動と共に行き交うものとなっていた。それは生成される映像を経験するだけではなく、むしろ積極的にその実在性を解体し、その実在構成のレベルを可視化、対象化するというベクトルを持つ映像経験でもあるのだ。「静止画（の連鎖）」と「運動」を行き交うこの経験は必然的に、映像の実在性が静止画の連鎖から生成されるその原理に接する経験でもあるはずである。だが、その原理は単に、編集ツール内に直接可視化され、客観的对象として把握されるというわけではない。むしろそれは、静止画としても運動としても決して可視化されない自身の作動を、それら2つの相互的な異質性を巡る操作的行為（再生、任意スライド）と一体に具体化させることを通してのみ、そしてその行為の内でのみ、現実的に接触されるのである。

まさにこの点において、編集ツールを使用する映像経験は、ドゥルーズの超越論的经验論と対面し、その1つのモデルとしての記述に開かれ得る。

3 | 超越論的经验論への接続

先の2節では主に編集ツールを用いた映像経験を記述して来た。ここからはそれをジル・ドゥルーズの超越論的经验論へ接続することを試みる。その接続により、編集ツール内での映像経験に、映像を作り出している原理そのものが巻き込まれ、独自に思考可能となっていることを記述して行きたい。

3.1 | ドゥルーズの超越論的经验論

はじめに、ドゥルーズの超越論的经验論について考えておきたい。これが前提に

するのは、あらゆる事象を生み出す差異それ自体の世界の力動である。その世界は微分法などの数学的思考を以ても記述されるように、極めて普遍的なレベルのものである[13]。だが同時にその世界はそれが生み出す諸事象や諸事物にそれぞれ特異な構成を以て現実的に作動している。超越論的経験論は、ある生み出された事象や事物の具体的経験を、それをそのように生み出している、その場合にのみ特異な差異の力動へと開く思考である[14]。この項ではこのことを徐々に考えて行きたい。

『差異と反復』の中でドゥルーズは次のように云う。

感覚されることしかできないもの、感覚され得るものの存在そのもの、つまり、差異、ポテンシャルの差異、質的多様性の理由としての強度の差異を、私たちが感覚され得るものの内で直接的に把握するとき、まさしく、経験論は超越論的となり、感性論は必然的な[15]学問分野となる。(Deleuze 1968: 79–80=1992: 99–100. 訳文を一部変更した。)

これは感覚され得るものを経験する只中で、その感覚を生み出す強度の差異を捉えようとする思考である。しかしこの差異はポテンシャルの動的状態としてあるしかなく、固定的な対象としては感覚されない。こうした強度(の差異)が具体的な感覚対象に還元されず、かつ、一定の実在性を持ちつつ経験される時、その実在性は「此性」[16]として個体化している、と云われる(Deleuze/Guattari 1980: 318=1994: 301)。逆に云えば、この此性としての個体性を捕まえ、その個体化の力動に触れよ

[13] 差異的 = 微分的な生成が端的に語られている箇所として、Deleuze 1968: 314–322=1992: 365–370 参照。

[14] ドゥルーズ(とガタリ)が関心を向けるのは、ある事象や事物がどのような場合に、どのようにして、そのようになるのか、という問題であった。Deleuze 1990=2007: 57–58 参照。

[15] “apodictique”。フッサールが直観の原理的、本質的名証性を示して使う言葉(“apodiktisch”)につながる。ある事象や事態があらわれているとき、それが存在し得ない可能性やその存在への懐疑性を必然的に排除している様を表している。Derrida 1998=2005: 242, 訳注 12 「必然的な」の項、及び、廣松他編 1998: 1577, 「名証」の項参照。

[16] “heccéité”。ドゥッソ・スコトゥスが、「このもの」を意味する “Haec” から作り出した言葉とされるが、ドゥルーズはこれがしばしば「ここにある」を意味する “ecce” からの派生で “eccéité” (読み方は heccéité と同じ) と綴られることを実り多い誤り、とする。つまり「ここ」において、「ここ」と不可分に、「このもの」(の個体化)は考えられる必要がある。Deleuze/Guattari 1980: 318=1994: 598, 原注 24 参照。

うとする経験論こそが、超越論的になり得る。

此性と呼ばれるこの個性性は、事物や対象、主体の個性性とは峻別され、その例に「夕べの5時」「風」「白さの度合い」「暑さの度合い」などがあげられる (Deleuze/Guattari 1980: 319=1994: 301)。それらは事物のような固定的実在性を持ってはいないが、事物とは独立して、常に変化と共にある自身の実在性 (徐々に暮れて行く空、そよぐ風のように) を持っている。

にもかかわらず実際の経験では、それらは事物的個体に巻き込まれている。例えば、熱い湯に指を入れる場合を考えると、「この熱さ」という此性の個性化は、その湯、自身の指、或は、湯を事物的に構成する諸分子、指から脳を包括する神経系などの個体的な諸事物と共になされるしかない。むしろ、「この熱さ」とは、湯を構成する水分子の運動 (の速度)、身体の諸神経中、諸神経間で起きる伝導的、伝達的な諸分子の運動が連合して、1つの実在性を獲得したものである[17]。

このように、此性は身体外の物質の分子的構成と、身体内の分子的構成との出会いによって、その関係の中で個性化として作動し、その実在性をあらわすのである。このとき此性の独立的な個性性が、身体に感覚され得るしかない実在性の経験から思考されるとき、「強度量」[18]があらわれる。「この熱さ」という此性は、「熱い」という身体感覚内での質的な経験から、強度量としてそれ自身を独立的に把握させることで、個性化の1モード[19]となる。此性は、経験的に感覚される質と、それらを作り出し、貫く、強度との間で、強度量として具体化し、それを介して強度への思考を可能にする。これは次のような事態である。

まず、質と強度との間には本性的な差異がある。質は身体外の物質構成の運動性

[17] こうした個性化が微分化、差異化の発生論として解説されているものとして、小泉 2000: 223-225 を参照。またドゥルーズ自身の記述としては脚注 13 であげた箇所を参照。

[18] 強度量は内包量とも訳されており、しばしば対概念として外延量 (長さなど) を伴って語られる。強度量とは延長的な分割ができない量であり (が分割は可能)、温度や速度としてあらわれる。例えば 50℃ という温度は 2つの 25℃ に分割することはできない。加えて、25℃ と 50℃ は同じ温度ではあり得ない。つまり、その量の差異は本性的な差異としてある。このような量が強度量と呼ばれる。Deleuze 1968: 305=1992: 354 参照。

[19] 「人称や主体、あるいは事物や実体の個性化とはまったく違った個性化の態様 (un mode) がある。われわれはこれをさして <此性> heccéité と呼ぶことにする」(Deleuze/Guattari 1980: 318=1994: 300)。() 括弧内は引用者が原文の該当部分を追加したもの。また質が常に延長と組み合わせられているのに対して、強度量はそれらと独立したもの、である。それについては、Deleuze 1968: 304-305=1992: 354 を参照。

が身体内の運動性を触発し、その内で感覚的に把握されるものである。例えば、「熱い」「速い」など。これらは、その場、その瞬間に関して起こる身体内の感覚であるしかない。対して強度はそうした熱さや速さを生み出す身体外、身体内を巻き込んだ差異の力動であり、それ自体は絶えず変化している。

この間をつなぐように経験されるものが強度量としての此性である。それは「この熱さ」、「この速さ」などであり、これらは「熱い」「速い」など一瞬間的感覚とは独立した実在性を持っており、また絶えず他との関係から生じる自身の変化をも巻き込んで経験される。例えば、湯の「この熱さ」は空気、身体、或は湯沸かし器などとの分子的運動関係から、徐々に熱くなって行ったり、ぬるくなって行く。「この熱さ」はより熱く、よりぬるくなるものとしてのみ経験される。それは、その熱さ単体ではあり得ない変化を巻き込んで実在しているのであり、或はその変化自体が「この熱さ」として1つの実在性を獲得しているのである。それは、瞬間的現在に身体内で同定され、感覚され得る質に留まるのではなく、それら質同士を持続的に関係づけ、その関係自体を可変的な1つの実在（此性）として捉えさせることで、その質や身体、その事物を生み出しつつも、それらに覆われてあらわれているしかない諸変化、強度的差異の思考へと経験を開くのである[20]。

以上のように、ドゥルーズの超越論的经验論において、様々な経験に関して、それら自体を特異なものとして生成している強度や差異への思考が、1つ1つの経験の只中で、1つ1つに特有な強度量の実在性を以て強制されるのである。では、編集ツールを用いての映像経験に関して、どのような此性が発見され、どのような思考が開かれることができるのだろうか。

3.2 | 編集ツールにおける強度量

前2節で見て来たような、編集ツールを使用して、そのデジタル領域内で映像を操作的に経験するとき、それ独自に私たちが接触している映像の此性とは何であったろう。確かにそれに関しては、幾つも次元の異なるものを指摘することができるかもしれない。ときには絵画的なものが、ときには言語学的なものが云われるかもしれない。だが、ここではそれらよりも存在論的に先行すると思われるもののみ

[20] 質、強度、強度量に関しては、Deleuze 1968: 304–311=1992: 353–361、及び、原 2008を参考にしつつ解釈した。殊、強度量の扱い、概念的位置づけに関しては、強度と区別できるように解釈することを目指した。

を指摘し、考察したい。それは時間が運動として現働化し、実在性を獲得するプロセスにおいて経験される強度量である。そしてその実在性はつまるところ、映像の実在性となる。では、それはどのように起きているのか。

このことはまず、編集ツールの領域、殊、タイムラインの構造から考察できる。それは、2.3 で考えたような「静止画の連鎖的切り替え」という映像生成の原理自体を、時空間的に対象化するための構造を備えている（[図3, 4] 参照）。端的に云えば、数直線の単位幅という条件に従って、1つの静止画の切り替わる瞬間的時間性は空間的延長となり得、その切り替わりの連鎖はその空間的延長の連鎖として具体化し、クリップとなり得るのだ。だがこのように、タイムラインに条件付けられたものとしてのみ、そのクリップを思考しているだけでは、それは経験的な原理とはならない。それが真に映像を生み出す原理として働くのは、2.2（[図6, 7]）で見て来たように、インジケーターの2種の運動と共にそれが数直線の時間的意味を巻き込みながら、2つの時間性を交錯させる経験がなされるときである[21]。つまりタイムライン内で固定的に対象化された「静止画の瞬間的連鎖」という映像の原理は、インジケーターとの交差点によってその時間性を現実的に発揮し、その効果としてモニター上に映像を見る私たちのその経験の内においてこそ、真に原理として具体化するのである[22]。

[21] 中島 2002: 43–52 では、純粹直観（想起）と概念（思考）の融合の「うち」に、現象の客観的測定能力が時間に付与されるのが、カントの超越論的時間規定である、と示されている。また、そのカントの時間論の最大の欠点は、〈いま〉を中心的テーマとして論じないことであると指摘しつつ（中島 2002: 48）、この本全体で中島氏が展開する、時間的幅を常に持って互いに連関し合う〈いま〉（中島 2002: 195）の思考は、〈此性〉のそれと響き合うものがある。加えて、中島 2002: 65, 72–75 で端的に述べられているベルクソン時間論への批判、即ちそれが質的（内包量的）多数性と時間の特性を混同したものであるという批判は、ドゥルーズが『差異と反復』で強調するような（ベルクソンの）質的差異と強度的差異との区別（Deleuze 1968: 307–310=1992: 357–359）と、完全には重ならないまでも交差するものがある。こうしたことから、「タイムライン」を巡る超越論的条件性の考察のためなどに参考にさせていただいた。

[22] 2.2, 脚注 11 で示したように、この現実化には必然的に任意スライドによる不連続的、分裂的な時間性が伴われる。このことにより、そこにある映像は自身の持続性を崩され、新たな持続へ開かれる「編集」の次元に常に曝され続ける。云い換えれば、編集ツールと云う経験領域内で具体化している映像の原理は、まさにその具体化によって、自身が実現させている映像を別の可能性へと開いてしまうのである。こうしたより制作的状況を、本稿の後には考察する必要があるだろうが、そうした意図も込めてここからは「マテリアル」という語を使用している。

ここからは、この事態の中に強度量を見い出すために、この原理の対象化、または、映像の持続時間の空間構造化を、映像のマテリアル化として考えてみたい。編集ツールが映像を取り込むのは、その映像を他の映像と組み合わせ、編集を実行するためであり、端的に云って、映像を素材として扱うためである。故に編集ツールに特殊な映像経験は映像を素材として扱う経験でもある。またドゥルーズにおいてもマテリアルという問題は、その物質性を以ての強度量の経験となっている。マテリアルは質料としてのみ物質性を規定されるのではなく、その物質的分子的構成を潜在的な形式としてその内に持っている。そのマテリアルに触れるとき、そうした形式は力として現働化し、私たちの身体内でそれに独自の強度量として経験される。マテリアルを加工して行く操作は、その強度量の変化に自らの身体作動を沿わせて行くようにして進展するのだ[23]。

編集ツールで云うマテリアル、つまり映像素材の分子的構造とは何か。一見、静止画の順列がそれに当たるように思われるかもしれない。だがその順列は、木材の分子構造がその木材を構成しているように、直接的に映像の実在構築を意味することはない。映像は私たちの身体を経て生成する「運動」であり、その分子的構造はそれが現実化している限りにおいて、「その運動」（という此性）を構成するものではなくてはならない。つまりそれは、静止画の順列自体ではなく、その切り替わりの連鎖であり、各フレームの瞬間的な静止と瞬間的な転位の織りなすリズムである。私たちにある映像が見えているとき、どの個体的静止画にも還元できない「この運動」が、それらの切り替わり速度の連鎖から、知覚を通し、身体を経て生み出されているのだ[24]。映像をただ見ているだけなら、この速度の連鎖構造はひたすら私たちの内を過ぎ去って行き、それ自体で空間的な構造を持つことはない。だが私たちは

[23] Deleuze/Guattari 1980: 507-512=1994: 463-467 参照。殊、Deleuze/Guattari 1980: 508=1994: 464 であげられる「木材」の例を参照。木材は、それを空間的に構成している分子のトポロジックな構造を持っている。これを加工しようとするとき、そうした構造は弾性力や抵抗力として現働化し、そのしなやかさ、その硬さ、その脆さなどの物質性として現働化する。加工の進行は、そうした物質性にしがたってなされる。こうして木材というマテリアルは、一方で自身の分子的構造を力として現働化し、他方でその力を強度の可変的情動として加工者の内に現働化し、それらの交信によって自身の物質性を此性として持続させる。後者の可変的情動は文脈によっては強度量と云い換え可能なはずである。またこの箇所はシモン・ドンの個体化理論を直に参考にしつつ書かれているが、それに関しては、脚注 11 であげた廣瀬氏の論文を参照。[24]「運動」は本来的に知覚し得ないものであり、かつ、知覚されるしかないものである、と語られ、此性と一体になっている（Deleuze/Guattari 1980: 344-345=1994: 323-325）。

モニターに「その運動＝映像」を知覚しつつも、同時に、タイムライン内でクリップの上を順次交差して行くインジケーターを知覚し、その運動生成を絶えず空間的延長性に結合させる。インジケーターの運動と共に、タイムライン内のクリップがモニター上の運動生成と交差して時間化しているとき、それとは真逆の作用、即ち、モニター上の運動生成をなしている1つ1つの静止画のマイクロな表示時間が、タイムライン内で分子的幅として空間的実在性を獲得し、さらにその連鎖的総体から映像全体の持続時間がクリップとして空間化する（[図3, 4] 参照）作用が起きているのである。インジケーターにおいて、編集ツールは私たちの知覚を介して、時間化^[25]と空間化とを交差させるのだ。

まさにこの経験の中で、その空間的延長性は分子的時間のリズムを体現した連鎖構造となり、即ち「映像の」構造となるのだ。そこでは常に、映像を知覚することが、映像に構造を生成させることと直結しているものであり、同時にそれこそが、映像の分子構造へ接触するという経験であり、映像のマテリアル性を経験することなのである。

編集ツールの構成は、タイムラインとモニター、そしてそれを交差させるインジケーターによって、映像生成の原理を、静止画連鎖の空間構造化として具体化し、対象化していた。この対象化された原理は、実際にそれが可能とする「その映像」の知覚と共に、その静止画の連鎖速度として現働化し、かつ、「その映像」の分子的構造として現働化する。その現働化は、「その映像」という此性がそこで経験されているときに限り、「その映像」の知覚に巻き込まれるかたちでのみ起きる。そしてそのとき、経験される「その映像」は常に自身の時間的な分子構造の具体化として、それをそれとして生成している原理を内的に示すものとなることで、マテリアルとなっているのだ。

マテリアル化が一挙に経験的に具体化しているところ。それはインジケーターとクリップとの交差点であり、それはまた静止画の順列（タイムライン）と運動の生成（モニター）との交差点でもあった。その交差の渦中で、各フレームの幅は自身の個体的延長性（一質）とは別の時間的具体性を獲得する。それは自身が静止画として表示されるマイクロな時間性であり、同時にそれは、他の静止画のそれと絶えず混合し合うことで、ひとつの「この映像」（此性）として生成する連鎖的リズム＝強度量となっているのである。

[25] 2.2 や脚注 11 でも示したように、この時間化自体も常に分裂的で、交差的である。

こうして、編集ツールを使用する私たちは、その分子的空間性が自身の延長性を超えて、運動へと生成するリズムに自身の知覚を以て触れ、そして同時に、その時間性を絶えずクリップの空間的構造へと自身の知覚の内に転化する^[26]、という映像経験を通過しているのだ。その経験はまた、自身の生成原理をその分子構成として巻き込んだ「マテリアル」というそれ独自の映像の此性を、持続時間の空間化、空間的延長の時間性獲得、静止画の連鎖、連続的運動の諸次元が交差するインジケータという特異点において、私たちの経験自身へと到来させるのである。

おわりに

編集ツールを使用する映像経験で特殊なのは、その映像を素材として扱えるようにするところである。その使用の中で、映像を生み出すリズムが具体化する空間的延長性と、そこから生み出される映像とを同時に知覚し、前者と後者の知覚が絶えず交差しながら互いの実在性を交流させる経験を、映像の「マテリアル化」として見て来た。

このマテリアル化には勿論、私たちの身体の知覚作用が欠かせない。身体を経てこそ、モニター上の静止画の連鎖的切り替えは「その運動」として「その映像」として生成する。したがって、そこで私たちが映像をマテリアルとして経験するまさにそのとき、その映像自身も身体を介して自らをマテリアル化しているのである。映像をマテリアル化する原理は、編集ツール、身体を巻き込んだ、その分子的神経的レベルでの関係であり、それはまた必然的に、それによってマテリアル化されたもの＝映像素材に巻き込まれて経験されるしかないのだ。超越論的经验論への接続は、そのことを暴き出してくれたと思う。

「アニメーション制作は常に時間と格闘している。だから我々は時間の概念について考える。アニメーション作家だから考えるのか、それとも考えるからアニメーション作家となるのか」(山村 2012, アニメーション作品 Blu-ray 内, 特典映像)。アニメーション作家の山村浩二氏がそう語るように、この論文で考察したような、静止画から運動への生成やその時間的リズムの次元に具体的に介入して創造を行って来たの

[26] これは最小単位の幅がその支持体となっている延長性自体から脱して、時間的セリーへ開かれる「記号」となることを意味している。廣瀬 2008: 191、及びそれが感性的限界で強度の思考を開くものとして説明されるところとして、Deleuze 1968: 188–189=1992: 226 参照。

は主にアニメーション作家やアニメーターたちだったのは確かであろう^[27]。しかしながら、編集ツールを手にした私たちには、アニメーション、実写の区別なく、あらゆる映像が静止画の連鎖から出現する事態そのものを具体的に経験することができる。それは正確な意味で、私たちの身体知覚によって、そこに生を吹き込む経験領域なのである。

そうしてマテリアルとなる映像が、どのように加工され、どのように別の生を獲得して行くのか。そうした問題領域に入るとき、「マテリアル」という語が真にその意味を発揮し、映像の原理自体が絶えず自らの変化をその具体化の内に触発することになるだろう。この論文で開いた問題系は、次にそうした実践的な経験領域へと接続して行かねばならない。

[引用文献, 引用資料]

- 馬場敬信, 2005, 『コンピューターのしくみを理解するための10章』技術評論社。
- Deleuze, Gilles, 1968, *Différence et répétition*, Paris: PUF. (=1992, 財津理訳『差異と反復』河出書房新社。)
- Deleuze, Gilles, 1969, *Logique du sens*, Paris: Les Éditions de Minuit. (=2007, 小泉義之訳『意味の論理学』河出文庫。)
- Deleuze, Gilles, 1990, *Pourparlers*, Paris: Les Éditions de Minuit. (=2007, 宮林寛訳『記号と事件——1972–1990年の対話』河出文庫。)
- Deleuze, Gilles and Félix Guattari, 1980, *Capitalisme et schizophrénie 2 Mille Plateaux*, Paris: Les Éditions de Minuit. (=1994, 宇野邦一・小沢秋広・田中俊彦・豊崎光一・宮林寛・守中高明訳『千のプラトー』河出書房新社。)
- Derrida, Jacques, 1998, *La voix et le phénomène. Introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*, Paris: PUF. (=2005, 林好雄訳『声と現象』ちくま学芸文庫。)
- 原一樹, 2008, 「「強度」概念再考——その内在的理解の深化へ向けて」, 小泉義之・鈴木泉・檜垣立哉編, 2008, 『ドゥルーズ／ガタリの現在』平凡社: 103–122。
- 廣松渉・子安宣邦・三島憲一・宮本久雄・佐々木力・野家啓一・末木文美士編, 1998, 『岩波哲学・思想事典』岩波書店。
- 廣瀬浩司, 2003, 「個体化の作用からアナーキーな超越論的原理へ——シモンドンとドゥルーズ」, 『情況』第3期4(3): 209–224。
- 廣瀬浩司, 2008, 「機械は作動するか——ドゥルーズ／ガタリにおける機械の問題系」, 小泉義之・鈴木泉・檜垣立哉編, 2008, 『ドゥルーズ／ガタリの現在』平凡社: 176–200。

[27] アニメーション作家の山村浩二氏は『マイブリッジの糸』で、その映像を構成するフレームを基本的に1枚1枚手書きしている。また、時間的な問題意識を顕著に持つ日本の（商業的にも）代表的なアニメーターの手法を論じたものとして、松野 2009 を参照。

- 小泉義之, 2000, 「ドゥルーズにおける意味と表現 II —— 表面の言葉」, 『批評空間』2 期 25: 221–235.
- 松野敬文, 2009, 「「時間を伴った絵画」としてのアニメーション: 庵野秀明総監督『エヴァンゲリオン』新劇場版: 破』(2009) にみる作画表現」, 『人文論究』61(1): 99–125.
- 中島義道, 2002, 『時間論』ちくま学芸文庫.
- 榊正憲, 2004, 『コンピューターの仕組み 下巻』アスキー.
- Stiegler, Bernard, 1994, *La technique et le temps 1 La faute d'Épiméthée*, Paris: Éditions Galilée. (= 2009, 西兼志訳『技術と時間 1 —— エピメテウスの過失』法政大学出版局.)
- 宇野邦一, 2012, 『ドゥルーズ —— 群れと結晶』河出書房新社.
- 山村浩二, 2012, 『マイブリッジの糸』(Blu-ray Disk) 紀伊國屋書店.

泉順太郎 | いずみじゅんたろう

東京藝術大学大学院映像研究科映像メディア学専攻博士課程後期 1 年 | 映像身体学